

Pengenalan Aplikasi *Kipin School* Sebagai Upaya Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Berbasis *Digital* di SDN 22 Tondongkura

**Ilman Indra Ansyari¹, Firdha Razak², Aztri Fithrayani Alam³, Rasmi⁴, Munira⁵,
Nur Fadillah⁶**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Andi Matappa
e-mail: firdha@matappa.ac.id

Abstrak

SDN 22 Tondongkura di Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan, masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dengan pemanfaatan teknologi digital yang terbatas. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, telah dilaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan mengintegrasikan aplikasi Kipin School dalam proses belajar mengajar. Program selama dua hari ini melibatkan pelatihan interaktif yang mengombinasikan ceramah, diskusi, praktik langsung penggunaan aplikasi, serta observasi kelas untuk memberikan umpan balik konstruktif. Meskipun menghadapi kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil dan keterbatasan perangkat, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan fitur aplikasi, termasuk video pembelajaran dan latihan interaktif. Peningkatan kepercayaan diri dan antusiasme guru dalam mengadopsi teknologi ini juga didukung oleh komitmen penuh dari Kepala Sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan aplikasi Kipin School efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 22 Tondongkura. Namun, keberlanjutan program memerlukan peningkatan infrastruktur teknologi dan pelatihan berkelanjutan bagi tenaga pendidik guna memastikan optimalisasi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Kipin School, Inovasi, Digital.*

Abstract

SDN 22 Tondongkura in Pangkep Regency, South Sulawesi, still relies on conventional teaching methods with limited utilization of digital technology. To improve learning quality, a Community Service Program (Community Outreach) was implemented with the aim of integrating the Kipin School application into the teaching and learning process. This two-day program involved interactive training combining lectures, discussions, hands-on practice using the application, and classroom observations to provide constructive feedback. Despite technical challenges such as unstable internet connectivity and limited device specifications, evaluation results showed a significant improvement in teachers' ability to utilize the application's features, including educational videos and interactive exercises. The increase in teachers' confidence and enthusiasm in adopting this technology was also supported by the full commitment of the school principal. These findings indicate that the implementation of the Kipin School application is effective in enhancing the quality of learning at SDN 22 Tondongkura. However, the sustainability of the program requires

improvements in technological infrastructure and ongoing training for educators to ensure optimal and sustainable use of digital technology in the learning process.

Keywords: *Kipin School, Innovation, Digital.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Adaptasi terhadap sistem pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi tantangan utama bagi lembaga pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu solusi penting untuk memastikan pembelajaran tetap efektif, interaktif, dan mampu mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan (Puspita et al., 2024). Adanya media Pembelajaran Digital merupakan sebuah proses untuk melengkapi kebutuhan calon generasi agar lebih mudah dalam pembelajaran (Rosmana et al., 2024). Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (Kabupaten Pangkep), Sulawesi Selatan, dengan luas wilayah yang cukup besar dan kondisi geografis yang beragam, memiliki 306 SD/ sederajat yang tersebar di berbagai daerah, salah satunya adalah SD Negeri 22 Tondongkura yang berlokasi di Kecamatan Tondong Tallasa.

SD Negeri 22 Tondongkura, yang didirikan sejak tahun 1979 dan saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar, menghadapi berbagai kendala dalam mengimplementasikan pembelajaran digital. Terletak di daerah dengan akses terbatas, sekolah ini masih sangat bergantung pada metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, di mana guru menjadi sumber informasi utama. Observasi awal mengungkapkan bahwa sebagian besar guru dan siswa belum mengenal aplikasi pembelajaran digital seperti *Kipin School*, serta belum memanfaatkan perangkat digital secara optimal dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya informasi dan sosialisasi mengenai aplikasi pembelajaran digital, keterbatasan inovasi dalam metode pembelajaran, serta pemanfaatan perangkat digital yang belum maksimal.

Keterampilan pedagogik guru yang masih rendah dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi tantangan yang signifikan. Guru menghadapi kesulitan dalam menyusun perangkat ajar digital, menggunakan media pembelajaran interaktif, serta menjalin kolaborasi untuk mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran (Akhyar et al., 2025). Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah Dasar masih jauh dari maksimal (Magdalena et al., 2021). Kondisi ini menimbulkan kesenjangan yang signifikan antara perkembangan teknologi pendidikan yang pesat dan praktik pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Pemanfaatan platform digital sebagai sarana untuk meningkatkan literasi memiliki potensi besar karena memberikan kemudahan akses ke beragam informasi dan sumber belajar, serta memungkinkan pengguna mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel, efisien, interaktif, dan menarik (Muhammad et al., 2024). Oleh karena itu,

diperlukan intervensi yang tepat untuk membantu SD Negeri 22 Tondongkura dalam mengadopsi teknologi pembelajaran digital guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dilakukan upaya pengenalan dan pendampingan penggunaan aplikasi *Kipin School* bagi guru di SD Negeri 22 Tondongkura. Platform *digital Kipin School* merupakan salah satu media pembelajaran *digital* yang menawarkan beragam fitur pendukung literasi, termasuk modul interaktif, permainan edukatif, serta konten multimedia yang dirancang untuk menarik minat siswa (Muhammad et al., 2024). *Kipin School 4.0* merupakan aplikasi pendidikan berbasis Android yang menyediakan materi pembelajaran, latihan soal, serta komik literasi (Wafiqoh & Nugraheni, 2022). Aplikasi *Kipin School 4.0*, bukan sekedar sumber media pembelajaran di ruang kelas melainkan sumber belajar di mana saja, karena aplikasi *Kipin School 4.0*, berisikan ribuan buku pelajaran, komik literasi, dan video pembelajaran, dan latihan tryout (Pratiwi, 2023). Platform digital seperti *Kipin School* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan media pembelajaran, sehingga membantu membentuk kebiasaan berliterasi yang positif (Novita et al., 2025). Program ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan teknologi dan mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, sekaligus memberikan bimbingan pemanfaatan perangkat digital secara efektif. Diharapkan, intervensi ini dapat menjadi langkah awal dalam membangun kapasitas digital sekolah dan mendorong peningkatan mutu pembelajaran yang berkelanjutan di era digital.

METODE

Metode Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggabungkan pendekatan teori dan praktik secara berkesinambungan, dimulai dari pengenalan, simulasi, hingga pendampingan langsung. Dengan metode ini, diharapkan guru di SD Negeri 22 Tondongkura dapat menguasai aplikasi *Kipin School* dan memanfaatkannya secara optimal untuk inovasi pembelajaran. Salah satu metode yang digunakan adalah Ceramah-Diskusi dan Latihan, yang bertujuan memberikan pelatihan kepada guru dalam pengenalan dan penggunaan aplikasi *digital Kipin School*. Melalui ceramah, konsep dasar disampaikan, kemudian diskusi interaktif dilakukan untuk meningkatkan partisipasi, serta latihan praktik langsung agar guru mampu menggunakan aplikasi secara mandiri.

Selanjutnya, metode Simulasi Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Kipin School* diterapkan untuk meningkatkan inovasi metode pembelajaran dengan membiasakan guru menyusun dan menyampaikan materi menggunakan fitur digital dari aplikasi tersebut. Metode simulasi bertujuan untuk membentuk keterampilan (Handayani, T, 2017). Simulasi ini dilakukan dalam konteks kelas yang sesungguhnya sehingga guru dapat memahami penerapan aplikasi secara nyata. Terakhir, metode Pendampingan Pemanfaatan Perangkat Digital dilakukan secara langsung di kelas, memberikan dukungan teknis dan

pedagogis selama proses belajar-mengajar berlangsung. Pendampingan ini bertujuan agar guru mampu memanfaatkan perangkat digital dan aplikasi Kipin School secara optimal dalam pembelajaran, sehingga inovasi yang diperoleh melalui pelatihan dan simulasi dapat berjalan dengan efektif dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



(a). Kegiatan ceramah-diskusi dan latihan



(b). kegiatan simulasi penerapan aplikasi *kipin school*

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pengenalan Aplikasi *Kipin School* sebagai Upaya Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di SD Negeri 22 Tondongkura” dilaksanakan sesuai dengan rencana selama dua hari, yakni pada tanggal 23 dan 24 Juli 2025. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital dengan memperkenalkan *aplikasi Kipin School*.

Tahapan Persiapan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan survei lokasi di SD Negeri 22 Tondongkura untuk memahami kondisi riil sekolah serta kebutuhan guru terkait teknologi pembelajaran digital. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas guru belum familiar dengan aplikasi pembelajaran digital, dan penggunaan media pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Selanjutnya, tim melakukan koordinasi internal dan dengan pihak sekolah untuk menyusun materi pelatihan dan memastikan kesiapan fasilitas serta peserta. Persiapan perlengkapan teknis juga dilakukan dengan menyiapkan perangkat presentasi, koneksi internet, akun aplikasi *Kipin School*, serta materi pelatihan yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan. Koordinasi yang intensif dengan sekolah juga memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pada hari pertama, kegiatan dimulai dengan sesi presentasi interaktif yang memperkenalkan aplikasi *Kipin School* dan fitur-fitur pendukungnya seperti buku pelajaran digital, video edukasi, latihan soal interaktif, dan ujian daring. Materi disampaikan dengan metode ceramah, diskusi, dan latihan langsung yang melibatkan seluruh peserta guru. Guru-guru diajak melakukan simulasi penggunaan aplikasi dengan mengakses dan mengeksplorasi fitur secara langsung menggunakan perangkat mereka masing-masing. Pendampingan dan bimbingan selama sesi latihan memungkinkan guru untuk memahami fungsi

dan manfaat aplikasi secara praktis. Hari kedua difokuskan pada evaluasi penerapan aplikasi di kelas. Tim melakukan observasi langsung untuk melihat bagaimana guru mengintegrasikan aplikasi *Kipin School* ke dalam pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi, guru mulai mampu mengoperasikan aplikasi dan mengaplikasikan materi digital sebagai media pembelajaran.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SD Negeri 22 Tondongkura berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengenal serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran *digital Kipin School*. Melalui persiapan yang matang, pelatihan yang interaktif, dan pendampingan langsung, para guru dapat memahami fitur-fitur aplikasi tersebut dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Antusiasme yang tinggi dari para guru serta dukungan penuh dari kepala sekolah menjadi faktor kunci keberhasilan kegiatan ini, meskipun menghadapi kendala seperti koneksi internet yang kurang stabil dan keterbatasan spesifikasi perangkat yang digunakan.

Kegiatan PkM ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Kipin School*. Dengan metode ceramah-diskusi dan praktik langsung, guru tidak hanya memperoleh informasi teoretis tetapi juga pengalaman langsung memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan awal untuk mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa sangat ditentukan oleh peran guru dalam mengoptimalkan pemanfaatannya (Afdal Kurniawan et al., 2025)

Antusiasme tinggi dari guru menjadi salah satu faktor pendukung utama keberhasilan kegiatan ini. Guru menunjukkan keterbukaan yang besar terhadap metode pembelajaran baru dan antusias dalam mencoba berbagai fitur yang disediakan oleh aplikasi *Kipin School*. Sikap positif ini sangat penting karena inovasi pembelajaran digital membutuhkan kesiapan mental dan semangat untuk beradaptasi dengan teknologi baru. Selain itu, dukungan dari kepala sekolah dan tim internal sekolah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi implementasi teknologi tersebut, memfasilitasi proses integrasi aplikasi dalam kegiatan belajar mengajar secara lebih lancar. Menurut Rahmawati dan Suryani (2024), dukungan kepemimpinan sekolah dan iklim kerja yang positif merupakan faktor krusial dalam keberhasilan adopsi teknologi pendidikan, karena hal tersebut meningkatkan motivasi guru dan memperkuat kolaborasi antar staf dalam pengembangan inovasi pembelajaran.

Meskipun hasilnya positif, terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan untuk keberlanjutan penggunaan *Kipin School*. Beberapa guru mengalami kesulitan awal karena kurangnya pengalaman dengan aplikasi digital, sehingga membutuhkan waktu adaptasi lebih lama. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil di beberapa ruang kelas mengganggu akses ke fitur daring, yang merupakan bagian penting dari aplikasi *Kipin School*. Keterbatasan

spesifikasi perangkat yang dimiliki juga menjadi kendala teknis yang harus diatasi.

Hasil pengabdian ini menegaskan pentingnya pelatihan berkelanjutan dan pendampingan untuk memastikan guru benar-benar mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Sekolah disarankan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi terutama kestabilan jaringan internet, serta mendorong pengadaan perangkat yang mendukung aplikasi pembelajaran digital. Selain itu, pelatihan lanjutan yang lebih intensif dan terjadwal secara berkala perlu dilakukan agar guru semakin mahir dan percaya diri menggunakan *Kipin School*. Pendampingan teknis juga penting sebagai solusi atas kendala yang ditemukan selama implementasi.

SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SD Negeri 22 Tondongkura berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam mengenal dan menggunakan aplikasi pembelajaran digital *Kipin School*. Dengan persiapan yang terencana, pelatihan yang bersifat interaktif, serta pendampingan secara langsung, guru-guru mampu memahami berbagai fitur dalam aplikasi tersebut dan mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Semangat yang tinggi dari para guru beserta dukungan penuh dari kepala sekolah menjadi faktor utama keberhasilan program ini, meskipun terdapat beberapa kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat yang digunakan.

Keberhasilan pelatihan ini membuka kesempatan untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital di sekolah secara berkelanjutan. Namun, diperlukan langkah lanjutan berupa peningkatan sarana teknologi, pelatihan tambahan, serta penguatan kerja sama antara tim pelaksana dan pihak sekolah agar penerapan aplikasi *Kipin School* dapat terus maju dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi mutu pendidikan di SD Negeri 22 Tondongkura

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal Kurniawan, Adrias Adrias, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Konstanta: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 113–126. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v3i1.4851>
- Akhyar, Y., Ningsih, W., Guswanti, N., Guru, P., & Digital, T. (2025). Meningkatkan Keterampilan Pedagogik Guru melalui Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Digital di Institut Attarkiyah. 5(1), 91–103.
- Handayani, T. (2017). Penerapan Metode Simulasi Pada Materi Pembelajaran Press Conference Guna Meningkatkan Soft Skill dan Mutu Pembelajaran di SMKN 3 Bandung Tingkat 11 (AP4). *Jurnal Penelitian Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/viewFile/8243/5177>

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). the Importance of Learning Media To Increase Students' Interest in Learning At Sdn Meruya Selatan 06 Am. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Muhammad, V. F., Muharram, Q. S. Al, Krisnawati, M. D., Elisa, K., & Ulfah, A. (2024). Pemanfaatan Platform Digital Kipin School sebagai Media Peningkatan Keterampilan Literasi Peserta Didik. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 1910–1915. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92346>
- Novita, Y., Maryati, R., Putri, D. E., Rahmayeni, S., Lestari, F. N., & Syofiani, S. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kipin School Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD Kelas Rendah dalam Kemampuan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 5(01), 44–51. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5444>
- Pratiwi, V. D. (2023). Pengaruh aplikasi Kipin School 4.0 terhadap hasil belajar PPKN di SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 24–28.
- Puspita, H., Suyatno, S., & Patimah, L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 832–843. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6348>
- Rahmawati, L., & Suryani, E. (2024). Dukungan Kepemimpinan Sekolah terhadap Implementasi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Wafiqoh, S. N., & Nugraheni, A. S. (2022). Implementasi Aplikasi Education (Kipin School 4.0) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Rumah Siswa Kelas V MIN 1 Pati Berbasis Android. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 119–124. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2563>